

SKRIPSI
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN UNTUK KELAS VII SMP



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

Tia Rahayu

A710140001

Kepada:

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2018

SKRIPSI
PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN UNTUK KELAS VII SMP



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

Tia Rahayu

A710140001

Kepada:

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2018

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Tia Rahayu

NIM : A710140001

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi pada Pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas VII SMP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 13 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan, ditanda tangani



Tia Rahayu

A710140001

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN UNTUK KELAS VII SMP**

Diajukan Oleh:

Tia Rahayu

A710140001

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 10 Agustus 2018

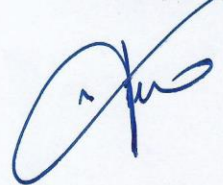
Pembimbing I



Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng.

NIDN. 0601088003

Pembimbing II



Drs. Sujalwo, M.Kom.

NIDN. 0616065401

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN UNTUK KELAS VII SMP**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Tia Rahayu

A710140001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
pada hari Senin, 06 Agustus 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Ahmad Chamsudin, S.T., M. Eng.

(Ketua Dewan Penguji)

2. Drs. Sujalwo, M. Kom

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Irma Yuliana, S.T., M.M., M. Eng

(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta, 10 Agustus 2018

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Hasan Joko Prayitno)

NIDN. 0028046501

HALAMAN MOTTO

“Hiduplah Seperti Pohon Kelapa”

“Everything should be made as simple as possible but not simpler”

- Abert Einstein -

“Pendidikan memang membuka banyak kesempatan, tapi pendidikan tak otomatis lahirkan kepemimpinan. Pemimpin tak lahir karena ijazah, tapi oleh kerja keras dan kepedulian yang terus diasah”

- Najwa Shihab -

“Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?”

-Surah Ar-Rahman-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan limpahan rahmat dari Allah SWT, doa, dukungan, serta usaha agar terselesaikannya skripsi ini, maka dengan bangga kupersembahkan karya tulisku ini untuk:

1. Bapak Ibuku tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang senantiasa tercurah untukku dalam mendidik dan membesarkanku selama ini.
2. Untuk ketiga kakak-kakakku, tersayang, Tuti Setyowati, Sholeh, dan Tri terima kasih atas segala kasih sayang yang tercurah dan dukungan yang kalian berikan selama ini.
3. Keluarga Besar di Sragen dan Jakarta yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Teman sekaligus keluarga baru yang amat saya sayangi dan cintai Nur, Tyas, Hasna, dan Uswa (Keluarga JFMAM).
5. Teman-teman kost Villa Prince (Monic, Beta, Taqi, Amara, dan Annisa) terima kasih atas kebersamaan, suka, duka yang selalu kita bagi bersama-sama.
6. Para sahabatku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika 2014 yang selalu mewarnai hari-hari saya, memberikan semangat, dan dukungan. Terima kasih untuk semuanya.

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME ON CIVIC EDUCATION LEARNING FOR JUNIOR HIGH SCHOOL GRADE VII

Tia Rahayu, Ahmad Chamsudin, S.T., M. Eng, Drs. Sujalwo, M. Kom.

Education Informatic Engineering

Faculty of Teacher Training and Education

University Muhammadiyah Surakarta

Email: tiarahayuaja@gmail.com

Abstract

Lack of interest in learners in following the Citizenship Education (Civic) learning also affect on learners learning interest become low. The purpose of this development is to design and to know the results of the feasibility of the learners to the educational game media based on Civic education learning. The types of research used is research and development. The design development of through seven stages, there are: 1) Needs analysis, 2) Arrangement a design, 3) Development a design, 4) Implementation, 5) Validation of expert (material, media, and students, 6) Revision product, and 7) Products. The techniques of data collection of this research are observations and documentations. The results of the analysis development of educational media game "Kuis Tebak Budaya" from each expert material experts get 94.33% percentage with criteria (Valid), media experts get an average of 3.42 with criteria (Eligible), and the learner expert gets 86% of the percentage with the criteria (Very Well). Based on the tests that have been done, educational media learning is quite helpful in the introduction, preserve the culture, and increase learning interest of learners.

Keywords: educational games, learning media, R & D

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK KELAS VII SMP

Tia Rahayu, Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng, Drs. Sujalwo, M.Kom.

Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: tiarahayuaja@gmail.com

Abstrak

Kurangnya rasa ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Tujuan pengembangan ini adalah merancang dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukasi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Desain pengembangan yang dilakukan melalui tujuh tahapan yaitu: 1) Analisis kebutuhan, 2) Perancangan desain, 3) Pengembangan desain, 4) Implementasi, 5) Validasi ahli (Materi, media dan siswa), 6) Revisi produk, dan 7) Produk. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara teknik observasi dan dokumentasi. observasi dan dokumentasi. Hasil analisis pengembangan media pembelajaran *game* edukasi “Kuis Tebak Budaya” dari masing-masing ahli adalah ahli materi mendapatkan presentase 94,33% dengan kriteria (Valid), ahli media mendapatkan rata-rata 3,42 dengan kriteria (Layak), dan ahli peserta didik mendapatkan presentase 86% dengan kriteria (Sangat Layak). Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ini cukup membantu dalam pengenalan, melestarikan budaya, dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata kunci: *game* edukasi, media pembelajaran, R & D

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT sang Maha Pengasih dan Pemberi Petunjuk bagi hambanya yang mau berusaha. Setiap saat dan pada setiap kondisi, manusia selalu memuji, memohon pertolongan serta memohon segala ampunannya. Shalawat serta salam selalu tercurah pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, manusia yang membawa risalah Islam. Semoga tercurah pada keluarganya, keturunan, sahabat, serta siapa saja yang mengikuti sunnah dan ketauladanannya.

Alhamdulillah dengan Ridha Allah SWT, penulis bisa menyelesaikan Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas VII SMP” dapat disusun sesuai dengan harapan. Skripsi ini bukan hanya usaha dan do’a penulis semata, namun tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kelancaran dalam melaksanakan penyusunan Skripsi.
2. Bapak Dr. Sofyan Anif, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan.
4. Bapak Drs. Sujalwo, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Bapak Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Bapak Kepala Sekolah SMP N 1 Sambirejo yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Skripsi.

7. Para Guru dan Staf SMP N 1 Sambirejo yang telah memberikan bantuan dalam memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Skripsi.

Penulis menyadari bahwa “Tak ada gading yang tak retak”, sehingga dengan segenap kerendahan hati dan tangan terbuka, saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Penulis hanya mengharapkan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca semuanya.

Wassalamu’alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 31 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3

D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Pengertian Media Pembelajaran	6
a. Media Pembelajaran	6
b. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	8
c. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	8
2. Pengertian Game Edukasi	10
a. Game Edukasi	10
b. Jenis-jenis Game	11
3. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	12
a. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	12
b. Tujuan Pembelajaran PKn Tingkat SMP	13
c. Keberagaman Kebudayaan	13
4. Construct2	14
5. Kualitas Perangkat Lunak	14
B. Penelitian Terdahulu	15
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	16
D. Kerangka Berpikir	18
E. Hipotesis	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Model Pengembangan	19
B. Prosedur Pengembangan	20
C. Subjek Penelitian dan Pengembangan	23
D. Teknik Pengumpulan Data	23

E. Teknik Analisis Data	29
1. Pengujian Kelayakan Produk	30
2. Pengujian <i>Blackbox</i>	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Deskripsi Data Umum	33
1. Deskripsi Data Umum	33
2. Subjek Penelitian	34
3. Deskripsi Waktu Penelitian	34
B. Hasil Pengembangan	35
C. Pembahasan Produk	34
D. Produk Penelitian	34
1. Pengujian Kelayakan Produk	48
2. Pengujian <i>Blackbox</i>	55
E. Pembahasan	63
F. Keterbatasan Pengembangan	65
BAB V PENUTUP	66
A. Simpulan	66
B. Implikasi	66
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Skor Jawaban Skala Likert 5 Level	25
Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen Kuesioner Siswa	27
Tabel 3. Alpha Cronbach Internal Consistency (Gliem & Gliem, 20003)	28
Tabel 4. Hasil Perhitungan Realibilitas	29
Tabel 5. Klasifikasi Penilaian Ahli Materi (Widiyoko, 2014).....	30
Tabel 6. Rerata Kelayakan Ahli Media (Widiyoko, 2014).....	31
Tabel 7. Presentase Kelayakan Responden (Guritno, dkk 2011)	31
Tabel 8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	35
Tabel 9. Definisi Aktor <i>User</i>	37
Tabel 10. Definisi <i>Use Diagram</i>	37
Tabel 11. <i>Storyboard Game</i> Edukasi “Kuis Tebak Budaya”	42
Tabel 12. Klasifikasi Penilaian Ahli Materi	55
Tabel 13. Instrumen Aspek Ahli Materi	56
Tabel 14. Data Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 15. Data Hasil Validasi Dua Ahli Media	58
Tabel 16. Data Tanggapan Responden (32 Siswa)	60
Tabel 17. Pengujian <i>Blackbox</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir “Kuis Tebak Budaya”	18
Gambar 2. Skema Pengembangan modifikasi teori Borg Gall	20
Gambar 3. <i>Use case diagram game</i> edukasi “Kuis Tebak Budaya”	36
Gambar 4. <i>Activity Diagram Belajar</i>	37
Gambar 5. <i>Activity Diagram Bermain</i>	38
Gambar 6. <i>Activity Diagram Memilih Level</i>	39
Gambar 7. <i>Activity Diagram Level 2</i>	40
Gambar 8. <i>Activity Diagram Level 3</i>	41
Gambar 9. <i>Coding Event Sheet Program</i>	46
Gambar 10. Tampilan pada Halaman Menu Utama	49
Gambar 11 Tampilan pada Belajar	49
Gambar 12. Tampilan pada Halaman Cara Bermain.....	50
Gambar 13. Tampilan pada Halaman Informasi	50
Gambar 14. Tampilan pada Halaman Pengaturan	51
Gambar 15 Tampilan Bermain	51
Gambar 16. Tampilan Soal pada <i>Level 1</i>	52
Gambar 17. Tampilan Soal pada <i>Level 2</i>	53

Gambar 18. Tampilan Soal pada <i>Level 3</i>	54
Gambar 19. Tampilan <i>Game Over</i>	54

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Diagram Batang Presentase Ahli Materi	50
Grafik 2. Diagram Batang Presentase Ahli Media	52
Grafik 3. Diagram Batang Hasi Presentase Tanggapan Responden.....	54

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	71
Lampiran 2. Instrumen Penilaian Ahli Materi	72
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Materi	78
Lampiran 4. Perhitungan Hasil Penilaian Ahli Materi	84
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	86
Lampiran 6. Instrumen Ahli Media	88
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media Satu	91
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media Dua	92
Lampiran 9. Hasil Penilaian Ahli Media	93
Lampiran 10. Perhitungan Hasil Penilaian Ahli Media	94
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen untuk Peserta Didik	96
Lampiran 12. Instrumen Pengujian Peserta Didik	97
Lampiran 13. Hasil Penilaian Peserta Didik	99
Lampiran 14. Perhitungan Hasil Penilaian Peserta Didik	100
Lampiran 15. Tabel Distribusi rtabel Signifikan 5% Dan 1%	105
Lampiran 16. Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII A	106
Lampiran 17. Skor Kuesioner Peserta Didik	107
Lampiran 18. Hasil Validitas Kuesioner	108

Lampiran 19. Kisi-kisi Instrumen Pengujian <i>Blackbox</i>	109
Lampiran 20. Instrumen <i>Blackbox</i>	110
Lampiran 21. Hasil Instrumen <i>Blackbox</i>	112
Lampiran 22. Dokumentasi	113
Lampiran 23. Surat izin Riset	114